

Bahaduri: Penciptaan Busana Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe dan Semi Couture Dengan Ide Pemantik Pencak Silat Ni Made Kartika Sari Rahma Putri¹, Nyoman Dewi Pebryani², dan Ni Kadek Yuni Diantari³

Program Studi Desain Mode¹, Fakultas Seni Rupa Dan Desain², Institut Seni Indonesia Denpasar³
Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

E-mail : kartika22rahmaputri@gmail.com¹, dewipebryani@isi-dps.ac.id², diantariyuni@isi-dps.ac.id³

Abstrak

Tulisan ini mendeskripsikan pembuatan karya seni busana dengan mengangkat suatu kebudayaan yaitu pencak silat, pencak silat merupakan seni beladiri tradisional Indonesia. Pencak silat dipilih sebagai ide pemantik dalam penciptaan karya busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi couture* dengan gaya ungkap analogi berdasarkan 5 kata kunci terpilih yaitu hitam, sabuk, gong, kipas, bambu. Proses penciptaan karya menggunakan metode dari Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, yaitu "FRANGIPANI" Tahapan rahasia dari seni fesyen dengan menerapkan 8 tahapan penciptaan meliputi *design brief*, *research and sourcing*, *design development*, *prototypes*, *sample and construction*, *the final collection*, *promoting-marketing and branding*, *production* dan *the business*. Hasil dari tulisan penciptaan ini diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan mengenai pencak silat, serta mengenalkan pencak silat kepada pembaca dan masyarakat akan seni beladiri Indonesia melalui karya busana Bahaduri, karya busana bahaduri menerapkan *style classic dramatic* merupakan gabungan dari 2 *style* yaitu *classic elegant* dan *exotic dramatic*. Karya busana Bahaduri kedepannya mampu menjadi inspirasi untuk masyarakat.

Kata kunci : *Pencak silat, penciptaan busana, style classic dramatic, metode frangipani,*

Bahaduri: Creation of Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe and Semi Couture Clothes With the Idea of Pencak Silat Lighters

This paper describes the making of fashion artworks by raising a culture, namely pencak silat, pencak silat is a traditional Indonesian martial art. Pencak silat was chosen as a lighter idea in the creation of ready-to-wear, ready-to-wear deluxe and semi-couture fashion works with an analogy express style based on 5 selected keywords, namely black, belt, gong, fan, bamboo. The process of creating works using the method of Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, namely "FRANGIPANI" The secret stages of fashion art by applying 8 stages of creation include design brief, research and sourcing, design development, prototypes, sample and construction, the final collection, promoting-marketing and branding, production and the business. The results of this creation paper are expected to add references to the literature on martial arts, as well as introduce martial arts to readers and the public about Indonesian martial arts through Bahaduri fashion works, bahaduri fashion works applying classic dramatic styles are a combination of 2 styles, namely classic elegant and exotic dramatic. Bahaduri's future fashion works can be an inspiration for the community.

Keywords : *Martial arts, fashion creation, classic dramatic style, frangipani method.*

PENDAHULUAN

Karya *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi couture* menggunakan ide pemantik Pencak Silat. Alasan memilih Pencak Silat yaitu memperkenalkan seni bela diri kepada masyarakat mengenai *socio culture* melalui karya *semi couture*, *ready to wear deluxe* dan *ready to wear*. Pencak silat diperkirakan menyebar di kepulauan Nusantara semenjak abad ke 10 Masehi. Pencak Silat menyebar melalui Legenda Minangkabau.

Silat dalam bahasa Minangkabau yang berarti silek, diciptakan oleh Datuk Sri Raharja dari Pariangan, Tanah Datar dikaki Gunung Merapi. Kerajaan pada waktu itu seperti: Kerajaan Kutai, Tarumanegara, Mataram, Kediri, Singasari, Sriwijaya, dan Majapahit. Ketua umum pertama IPSSI adalah Mr. Wongsonegoro. Kemudian diubah namanya menjadi Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Penulis memilih *socio culture* yaitu pencak silat memiliki keunikan dengan ciri khas yang berbeda melalui warna busana berdominan hitam.

Penulis memilih judul BAHADURI dan tertarik merealisasikan karya Bahaduri, Pencak Silat agar dapat menciptakan karakter Bahadur. Bahaduri dalam bahasa melayu yaitu bersifat pahlawan.

METODE PENCIPTAAN

Tahapan penciptaan busana ini menggunakan metode frangipani. Metode frangipani adalah (Sudharsana, 2016:207). ‘FRANGIPANI’ *The Secret Steps of Art Fashion* (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dari Seni Fesyen) FRANGIPANI terdiri dari 10 tahapan, (Sudharsana, 2016:207) yaitu:

1. *Finding the brief idea based on culture identity of Indonesia* (menemukan ide pemantik berdasarkan identitas budaya Indonesia), tahapan yang memunculkan ide kreatif budaya Indonesia khususnya dari akumulasi pengalaman bawah sadar (*unconscious*) yang terinstall di *genetic*.
2. *Researching and sourcing of art fashion* (riset dan sumber seni *fashion* yaitu tahapan riset dan sumber-sumber berdasarkan budaya Bali. Pada tahap dua ini dibutuhkan cara pandang baru bahwa melalui *fashion*

global dan pakaian masyarakat, desainer dapat memunculkan identitas.

3. *Researching and sourcing of art fashion* (riset dan sumber seni *fashion* yaitu tahapan riset dan sumber-sumber berdasarkan budaya Bali. Pada tahap dua ini dibutuhkan cara pandang baru bahwa melalui *fashion* global dan pakaian masyarakat, desainer dapat memunculkan identitas.
4. *Narrating of Art Fashion Idea by 2D or 3D Visualitation* (narasi ide seni *fashion* ke dalam visualisasi dua dimensi atau tiga dimensi). Keluaran tahapan ini berupa sketsa gagasan desain 2 dimensi sebagai hasil riset dan pengembangan *moodboard*.
5. *Giving a soul – Taksu to Art Fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction* (Memberikan jiwa-taksu pada ide seni fesyen melalui contoh sampel, manekin dan konstruksi pola). Tahap ini proses merealisasikan sketsa menjadi busana jadi melalui proses pembuatan pola, pemilihan bahan, pemotongan bahan, menjahit sehingga dapat dicontohkan pada *manekin*.
6. *Interpreting of Singularity Art Fashion will be Showed in The Final Collection* (interpretasi keunikan seni *fashion* yang tertuang pada koleksi final). Interpretasi tentang keunikan budaya Bali terhadap seni *fashion* terlihat pada tahapan koleksi final.
7. *Promoting and Making a Unique Art Fashion* (Promosi dan pembuatan seni *fashion* yang unik). Tahapan ini mempersiapkan marketing *tools* produksi produk *fashion global* melalui *fashion show*.
8. *Affirmation Branding (afirmasi merek)*. Tahapan afirmasi merek seni *fashion* merupakan tahapan yang memperkuat tahapan lima. Setelah koleksi final terwujud maka produk *fashion global* dan pakaian memasuki tahapan afirmasi yang lebih mendalam tentang respon pasar dengan mempertajam *branding*.
9. *Navigating Art Fashion Production by Humanist Capitalism Method* (arahkan produksi seni *fashion* melalui metode kapitalis humanis), yaitu tahapan produksi produk seni *fashion* yang mengacu pada sumber daya manusia sebagai produsen. Metode kapitalis humanis menjadi dasar pertimbangan dalam melakukan produksi baik retail maupun dalam skala besar.

10. *Introducing the Art Fashion Business* (Memperkenalkan bisnis seni *fashion* tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia *global*).

PROSES PERWUJUDAN

Dari 10 tahapan ‘FRANGIPANI’ penciptaan karya bahaduri yang terinspirasi dari pencak silat menggunakan 8 tahapan dari ‘FRANGIPANI’.

1. Design Brief

Dalam proses penciptaan karya *semi couture, ready to wear deluxe* dan *ready to wear* dengan ide pemantik Pencak Silat. Tahapan ini memprakasai dan menguraikan proyek desain serta tujuan awal dari proses desain.

Nenek moyang bangsa Indonesia telah memiliki cara pembelaan diri yang ditujukan untuk melindungi dan mempertahankan kehidupannya atau kelompoknya dari tantangan alam. Mereka menciptakan bela diri dengan menirukan gerakan binatang yang ada di alam sekitar, seperti gerakan kera, harimau, ular atau burung elang Nenek moyang bangsa Indonesia telah memiliki cara pembelaan diri yang ditujukan untuk melindungi dan mempertahankan kehidupannya atau kelompoknya dari tantangan alam. Mereka menciptakan bela diri dengan menirukan gerakan binatang yang ada di alam sekitar, seperti gerakan kera, harimau, ular atau burung elang. Pencak Silat adalah salah satu seni bela diri tradisional yang berasal dari Kepulauan Nusantara (Indonesia), Kemungkinan berkembang dan keterampilan suku-suku asli Indonesia berburu dan berperang dengan S kemajuan peradaban yang baik pada zaman kerajaan dengan ketangguhan dari segala lini mulai dari kekuatan ekonomi dengan banyaknya tersedia bahan rempah-rempah yang dibutuhkan oleh masyarakat Eropa mulai dari Inggris, Portugis, dan Belanda. Kemudian kerajaan di Indonesia yang memiliki wilayah yang sangat luas salah satunya adalah kerajaan Sriwijaya yang terkenal dengan luas wilayah hampir seluruh Asia Tenggara, semua itu di dukung dengan pasukan dan tentara yang sangat kuat. Ketangguhan dan ketangkasan prajurit tidak terlepas dari kecakapan ilmu bela diri yang dimiliki oleh setiap pasukan. Peradaban yang kuat menjadi sebuah rumpun yang maju sehingga terkenal luas sampai

kepada Semenanjung Malaka. Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki kerajaan-kerajaan yang sudah memiliki tata kelola yang pemerintahan yang sudah baik dan kehidupan yang teratur. Pada zaman kerajaan kemampuan bela diri yang tinggi sangat diandalkan dalam mempertahankan kekuasaan atau wilayah supaya tidak menjadi jajahan. (Candra, 2021).

2. Research and sourcing

Pada zaman kerajaan para jawara atau ahli bela diri mendapat tempat yang tinggi di tengah masyarakat karena dianggap sebagai tempat untuk berlindung dari serangan perampok dan penjajah karena pada zaman itu belum ada ketentuan hukum yang mengikat pada saat ini bahkan para jawara pada saat itu menjadikan wilayah yang dilindungi sebagai penghasilan yaitu dengan mengumpulkan upeti dari setiap masyarakat yang meminta perlindungan. Pada zaman kerajaan banyak sekali anak muda berkeinginan untuk memiliki bela diri yang andal untuk menjadi seorang kesatria atau prajurit yang digunakan sebagai benteng perluasan wilayah atau pertahanan kerajaan. (Candra, 2021).

Pada masa perkembangan agama Islam ilmu beladiri dipupuk bersama ajaran kerohanian. Sehingga basis-basis agama Islam terkenal dengan ketinggian ilmu bela dirinya. Pada jaman kerajaan beladiri sudah dikenal untuk keamanan serta untuk memperluas wilayah kerajaan dalam melawan kerajaan yang lainnya. Kerajaan-kerajaan pada waktu itu seperti: Kerajaan Kutai, Tarumanegara, Mataram, Kediri, Singasari, Sriwijaya, dan Majapahit mempunyai prajurit yang dibekali ilmu beladiri untuk mempertahankan wilayahnya, pada masa ini istilah pencak silat belum ada. Tahun 1019-1041 pada jaman kerajaan Kahuripan yang dipimpin oleh Prabu Erlangga dari Sidoarjo, sudah mengenal ilmu beladiri pencak dengan nama ‘Eh Hok Hik’, yang artinya ‘Maju Selangkah Memukul’ (Notosoejitno, 1999).

Pemerintah Belanda tidak memberi kesempatan perkembangan pencak silat atau pembelaan diri nasional, karena dipandang berbahaya terhadap kelangsungan penjajahannya. Larangan berlatih beladiri diadakan bahkan larangan untuk berkumpul dan berkelompok. Kegiatan pencak silat dilakukan dengan sembunyi-sembunyi dan hanya dipertahankan oleh kelompok-kelompok kecil. Kesempatan kesempatan yang diijinkan

hanya berupa pengembangan kesenian yang masih digunakan di beberapa daerah, berupa pertunjukan atau upacara. Pengaruh dari penekanan di zaman penjajahan Belanda ini banyak mewarnai perkembangan pencak silat untuk masa sesudahnya. (Kriswanto, 2015).

Pada tanggal 18 mai 1948 didirikanlah secara resmi organisasi pencak silat Indonesia yang disebut dengan Ikatan Pencak silat Indonesia, disingkat dengan IPSI di kota Surakarta, yang diprakarsai oleh Mr. Wongsonegoro, pada saat itu menjabat sebagai ketua Pusat Kebudayaan. Pada masa setelah kemerdekaan pencak silat begitu berkembang di setiap daerah, sehingga perkembangannya begitu terasa dengan munculnya setiap daerah perguruan atau aliran silat yang menjadi ciri khas atau budaya di masing-masing wilayah di Indonesia. Sebelum terlaksananya kongres IPSI IV pada tahun 1973 Mr. Wongsonegoro yang digantikan oleh Brigjen Tjokropronolo sebagai ketua IPSI. (Candra, 2021).

Filosofi dari pencak silat sebagai budi pekerti luhur serta pengendalian diri, Pengendalian diri yang tinggi manusia kewajiban luhurnya sebagai makhluk Tuhan dan menempatkan kepentingan masyarakat di atas kepentingan sendiri.

Fungsi pencak silat dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

- Beladiri menggunakan seluruh anggota tubuh.
 - Seni dalam gerakan silat keseimbangan, keselarasan (wirama, wirasa, wiraga), Keserasian dalam irama, penghayatan, dan penyajian teknik.
 - Olahraga sebagai latihan, pertandingan dan demonstrasi.
- Visual dari gerakan pencak silat ini dapat dibagi menjadi 3 yaitu:
- Teknik kuda-kuda:
 - Kuda-kuda tengah, kuda-kuda depan, kuda-kuda samping dan kuda-kuda belakang.
 - Teknik Pukulan:
 - Pukulan Lurus dan Pukulan Sangkal atau Bandul.
 - Teknik tendangan:
 - Tendangan Lurus, Tendangan Melingkar (Tendangan Sabit), Tendangan T dan Tendangan Belakang.

Perlengkapan pertandingan pencak silat dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

- Pakaian bertanding:
 - Celana, baju, lambing daerah, lambing IPSI, nama daerah, *body protector* (pelindung), ikat kepala dan sabuk.
- Senjata:
 - Tongkat (toya), keris, clurit dan kipas.
- Gelanggang pertandingan:
 - Matras, Sekretaris pertandingan, anggota wasit juri, gong, sudut biru, sudut merah dan sudut netral.

Berdasarkan hasil research and sourcing yang telah dijabarkan maka dipilihlah *concept list* untuk menggambarkan ide pemantik pencak silat, serta pemilihan *keyword* atau kata kunci yang nantinya akan menjadi bahan acuan dalam pembuatan karya *semi couture*, *ready to wear deluxe* dan *ready to wear*. Adapun *concept list* dan *keyword* yang telah dipilih sebagai berikut

Tabel 1 Concept List dan Keyword (Sumber: Rahma Putri, 2022)

<i>Concept List</i>		<i>Keyword</i>
Tradisi Palang Pintu	Tongkat	Hitam
Legenda Minangkabau	Clurit	Sabuk
Hitam	Sabuk	Tongkat
Pukulan Lurus	Lambang IPSI	Gong
Tendangan Melingkar	Gong	Kipas
Keris	Wirama	
Body Protector	Matras	
Kipas		

Dari *concept list* dan *keyword* yang telah ditentukan, adanya hasil riset dan pengembangan dengan ide pencak silat sebagai berikut:

1. Hitam
 - Makna warna menurut Geothe dan Itten dalam Sasongko *el all* (2020: 128). Hitam: Suram, penyendiri, gelap, tegas dan menakutkan namun juga elegan. Dalam pembuatan karya dengan menerapkan dominan warna hitam.
2. Sabuk
 - Tingkatan kedua, sudah berseragam dengan lambing IPSI dan logo Merah Putih di dada, meskipun sabuk merah masih polos. (Komaruddin Bagja, 2022).
 - Dalam pembuatan karya dengan menerapkan bentuk dari sabuk dan tekstur sabuk.

3. Tongkat

Menurut Agus Mahendra dan Among Ma'mun (dalam Agung 2012: 2) Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran pencak silat, peneliti mencoba menggunakan tongkat sebagai alat ukur guna mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Dalam pembuatan karya dengan menerapkan bentuk fisik dari tongkat (Toya) yaitu memanjang.

4. Gong

Makna Gong merupakan salah satu simbol komunikasi tradisional, dimana pesan-pesan yang disampaikan melalui bunyi berasal dari gong yang ditabuh. (Handayani *et al.*, 2019:1)

Dalam pembuatan karya dengan menerapkan bentuk fisik dari gong yaitu berbentuk bulat berwarna kuning.

5. Kipas

Kipas merupakan salah satu rancangan jenis alat permainan edukatif dibuat untuk memenuhi kepentingan dalam dunia pendidikan. (Sugianto *et al.*, 2007)

Dalam pembuatan karya Dengan menerapkan bentuk lipatan dari kipas.



Gambar 1 Story board

Sumber: Rahma Putri, 2022



Gambar 2 Moodboard

Sumber: Rahma Putri, 2022

3. Design Development

Design development merupakan serangkaian proses pembuatan *design* dari ide yang telah diangkat.

• Design Development Ready to Wear



Gambar 3 Sketsa *Design Ready to Wear*

Sumber: Rahma Putri, 2022

• Design Development Ready to Wear Deluxe



Gambar 4 Sketsa *Design Ready to Wear Deluxe*

Sumber: Rahma Putri, 2022

• Design Development Semi Couture



Gambar 5 Sketsa *Design Semi Couture*

Sumber: Rahma Putri, 2022

4. Prototypes, Samples and Construction

Prototypes, Samples and Construction merupakan serangkaian proses untuk merealisasikan *design* yang terdiri dari gambar kerja, pola kecil dan pola besar, pemilihan bahan, proses jahit.

Pada busana karya busana Bahaduri ready to wear dan ready to wear deluxe menggunakan ukuran wanita size M (Asia) dan busana Bahaduri semi couture menggunakan ukuran

pria size L (Asia). Pembuatan proses karya busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi couture* dimulai dari membuat gambar kerja, pola kecil, pola besar, pemotongan kain, merader kain, membuat lipatan kain plisket, proses menjahit dan pemasangan payet.

5. The Final Collection



Gambar 6 Final Collection Ready to Wear

Sumber: Rahma Putri, 2022

Busana *ready to wear* memiliki potongan yang simple dan sederhana dapat dilihat dari segi potongan busana yang tidak rumit serta perpaduan warna merah membuat terkesan manis.



Gambar 7 Final Collection Ready to Wear Deluxe

Sumber: Rahma Putri, 2022

Busana *ready to wear deluxe* memiliki tingkat potongan 60:40 dimana 60% menggunakan mesin dan 40% menggunakan jahitan tangan. Busana *ready to wear deluxe* dapat dilihat dari segi potongan busana baju dan celana, dimana potongan baju terdapat pengembangan di bagian lengan dan di bagian badan depan menggunakan potongan baju asimetris yang dikombinasikan dengan payet dibagian bahu. Pada busana celana terdapat pengembangan di bagian depan, terdapat potongan kain merah dari atas ke bawah.



Gambar 8 Final Collection Semi Couture

Sumber: Rahma Putri, 2022

Busana *semi couture* memiliki tingkat potongan 40:60 dimana 40 menggunakan mesin dan 60% menggunakan jahitan tangan. Busana *semi couture* dapat dilihat dari segi potongan memiliki 3 potongan yaitu baju, celana dan rok. Pada potongan baju terdapat pengembangan variasi tumpukan kain diisi dengan belent agar tetap terkesan tegak dan diberi payet. Pada bagian tumpukan kain dikombinasikan dengan sabuk. Pada potongan celana menggunakan variasi rok.

6. Promoting-Marketing and Branding

Dalam tahapan produk busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi couture* dengan mempersiapkan *marketing* produk busana yang dilakukan melalui presentasi dan penyajian karya busana dalam bentuk *fashion show*. Berikut merupakan *moodboard fashion show* dari koleksi karya bhaduri:



Gambar 9 Moodboard Fashion Show

Sumber: Rahma Putri, 2022

Logo adalah identitas visual suatu ensitas yang memiliki ciri khas tertentu, seperti warna, bentuk dan filosofinya. Pada umumnya sebuah logo memiliki konsep, di mana tujuannya untuk menciptakan sifat yang berdiri sendiri. Selain itu, setiap logo harus memiliki ciri khas tertentu yang membedakan satu dengan lainnya, seperti bentuk dan warna logo. Merek yang digunakan dalam penciptaan karya busana Bhaduri yaitu "KARTIKA MESARI FASHION", adapun filosofi dari logo yaitu,

KARTIKA yang diambil oleh nama pendiri, MESARI memiliki makna saat bekerja mendapatkan untung dan terbaik, FASHION merupakan bidang yang ditekuni. Pemilihan warna logo menggunakan warna merah serta pemilihan warna *background* berwarna putih, selain itu pemilihan warna merah dan putih untuk memperkuat identitas produk dari Indonesia serta pendiri berasal dari Indonesia.



Gambar 10 Logo Brand

Sumber: Rahma Putri, 2022

7. Production and The Business

Tahapan ini menekankan siklus atau pendistribusian produk secara kontinu pada dunia global. Indikator keberhasilan produk *fashion* global dan pakaian adalah tetap bertahan dalam produksi dan memiliki pelanggan tetap (Sudharsana, 2016: 211). Pada tahapan ini menggunakan Bisnis Model Canvas (BMC) untuk memudahkan merancang bisnis dari koleksi karya Bahaduri.

Tabel. 1 BMC

Key Partnerships - Fotografer - Model - Agen - Store - Shipping - Service 	Key Activities - Research & development - Sourcing - Product launching - Marketing & Promotion 	Value Proposition - Women - Wear - Modest Wear - Art Design Indonesia - Culture - Content 	Customer Relationships - Seasonal Discount - Endorsement - Endorser Life Style - Approach by Social Media - Via Instagram - Customer Service 	Customer Segmentation - 17-30 Years Old - Female and Male - Muslim - Orientation: Indonesian - Social Grade: Middle-Upper Class 
Key Resources - Designer - Marketing Manager - Operational Manager - Accounting - Tailor - Tailor/alter		Channel - Official Website - Social Media - Catalogue - Partnership - Fashion show	Revenue Stream - Online Store - Event - Bazaar, Sunday Market	
Cost Structure - Research & Development - Prototype/Sample - Production - Marketing/Promotion - Overhead				

Sumber: Rahma Putri, 2022

Penerapan 9 elemen Business Model Canvas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Customer segmentation* (segmentasi pelanggan) merupakan salah satu elemen guna menentukan siapa pembeli, target

pasar, segmen yang cocok dengan produk yang dibuat. Adapun *customer segmentation* dari koleksi karya busana Bahaduri yang meliputi busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi couture* ditargetkan pada pria dan wanita 17-30 tahun yang berdomisili di Indonesia.

- Value proposition* (Proporsi Nilai) merupakan nilai-nilai yang ingin ditawarkan suatu layanan kepada konsumen. Adapun *value proposition* dari karya busana Bahaduri ini menggunakan *style classic dramatic* merupakan gabungan dari dua *style* yaitu *classic elegant* dan *exotic dramatic* dengan penerapan warna dominan hitam serta mengangkat *socio culture* Indonesia yaitu Pencak Silat.
- Channel* (Saluran) merupakan media atau saluran yang dapat digunakan untuk memasarkan produk sekaligus berkomunikasi dengan calon konsumen. Adapun *channel* karya busana Bahaduri yaitu *Official Website*, *Social Media*, *Catalogue*, *Partnership*, *Fashion show*.
- Customer relationship* (Hubungan Pelanggan) merupakan cara untuk menjalin hubungan dengan pelanggan sehingga dapat memberikan pelayanan terbaik dari segi biaya, pelayanan dan informasi produk. Memberi *seasonal discount*, *endorsement*, *customer life style approach by social media via Instagram* dan *customer service*.
- Revenue stream* (arus pendapatan) merupakan program yang dapat menjadi sumber pendapatan bisnis yang sedang dijalani, arus pendapatan koleksi karya busana Bahaduri ini adalah dari penjualan *Online Store* dan *Event Bazaar*, *Sunday Market*.
- Key resources* (sumber daya utama) merupakan aset dan sumber daya yang digunakan untuk menjalankan bisnis. Untuk bisnis koleksi karya busana Bahaduri diperlukan sumber daya manusia diantaranya, yaitu *Designer*, *Marketing Manager*, *Operasional Manager*, *Accounting* dan *Tailor*.
- Key activities* (Aktivitas Kunci) merupakan aktivitas utama yang berkaitan dengan sebuah produk untuk mendapatkan hasil dari bisnis, dengan cara terus melakukan *research*, *development*, *sample*, *product launching*, *marketing* dan *Promotion*.

8. *Key partnership* merupakan hubungan kerjasama dalam rangka memacu kelancaran arus bisnis maupun pengorganisasian layanan sesuai ekspektasi perusahaan. Adapun kerjasama yaitu dengan pihak *fotografer, model agency, store, shipping service*
9. *Cost structure* merupakan pemetaan biaya sesuai perencanaan bisnis yang sudah dibuat. Berikut urutan paling banyak pembiayaan aktifitas untuk menghasilkan sebuah produk, yaitu *research, development, prototype/sample, production, marketing/promotion* dan *overhead*.

Wujud Karya

1. Deskripsi karya

Koleksi karya busana Bahaduri merupakan konsep penciptaan karya busana dari ide pemantik Pencak Silat-*Socio Culture* Indonesia. Karya busana ini diwujudkan untuk melestarikan *socio culture* melalui *fashion*. Pada karya busana Bahaduri mengangkat warna hitam sebagai ciri khas dari pencak silat. Koleksi karya busana ini menggunakan metode penciptaan FRANGIPANI, *The Secret Steps of Art Fashion (Frangipani, Tahapan-Tahapan Rahasia dan Seni Fashion)* oleh Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana. Koleksi karya busana meliputi *Ready to Wear, Ready to Wear Deluxe* dan *Semi Couture* dengan menggunakan *Style Classic Dramatic* merupakan gabungan dari dua *style* yaitu *Classic elegant* dan *Exotic Dramatic*. Koleksi karya bahaduri menggunakan *Trend NEW REALITY*, tidak terjebak dalam dunia maya, *The Self-Improvers* membangun realita berdasarkan pengalaman bersama dari dunia *augmented reality*. Wujud-wujud kreasi dan inovasi yang tadinya ada dalam dunia maya, diterjemahkan dan diwujudkan menjadi busana yang lebih berdaya pakai (*wearable*).

Deskripsi karya busana Ready to Wear

Desain busana terpilih *ready to wear* merupakan 2 potongan busana yaitu *blush* dan rok yang di desain untuk wanita. Secara keseluruhan menonjolkan warna hitam dengan potongan rok yang longgar, selain itu potongan rok ini menggunakan potongan rok lipit searah. Koleksi busana *ready to wear* menggunakan siluet X. Dibagian leher menggunakan kerah sanghai

yang merupakan ciri khas dari baju pencak silat. Bagian bahu terdapat sabuk serta diisi tekstur jahitan agar terkesan menyerupai sabuk pencak silat. Area lengan menggunakan potongan lengan licin, lengan licin bagian bawah diberikan payet berwarna emas dengan ukuran 6 mm. Disisi bawah *blush* menggunakan variasi tempelan yang melintang di *blush*.



Gambar 11 Deskripsi karya *ready to wear*

Sumber: Rahma Putri, 2022

Keterangan deskripsi karya busana *ready to wear*:

- Pada busana terdapat pemilihan warna kain secara keseluruhan dipilih berdasarkan ide yang diambil yaitu warna busana pencak silat berwarna hitam merupakan analogi dari hitam.
- Pada busana terdapat variasi sabuk yang diletakkan bagian badan depan dengan posisi saling menyilang serta penerapan tekstur dari sabuk, merupakan analogi dari sabuk.
- Pada busana terdapat payet berwarna emas yang diletakkan di area bawah lengan merupakan analogi dari gong.
- Pada busana terdapat variasi kain merah yang diletakkan di area bawah baju merupakan analogi dari bambu.
- Pada busana rok terdapat variasi lipatan lipit searah yang merupakan analogi dari kipas.

Deskripsi karya busana *ready to wear deluxe*

Desain busana terpilih *ready to wear deluxe* merupakan 2 potongan busana yaitu *blush* dan celana yang di desain untuk wanita. Secara keseluruhan menonjolkan warna hitam dengan potongan celana yang longgar, pada celana bagaian depan menggunakan lipit hadap yang dikombinasikan dengan warna merah, celana ini dikombinasikan dengan sabuk yang melintang dari bagian belakang badan hingga ke bagian badan depan. Pada potongan *blush* menggunakan garis leher V serta menerapkan 2 warna yaitu hitam dan

merah, dimana potongan *blush* warna hitam ini menutupi potongan blush warna merah yang diberikan gesper berwarna emas.

Bagian bahu terdapat payet berwarna emas yang berukuran 6mm dan 10 mm, payet ini menggunakan variasi 5 baris dengan motif *zigzag*. Pada bagian lengan terdapat 2 potongan yaitu potongan lengan licin dan potongan lengan lipit searah, potongan lengan licin menggunakan warna hitam dan potongan lipit searah menggunakan warna merah. Secara keseluruhan desain busana *ready to wear deluxe* menggunakan siluet X.



Gambar 12 Deskripsi karya *ready to wear deluxe*

Sumber: Rahma Putri, 2022

Keterangan deskripsi karya busana *ready to wear deluxe*:

-Pada busana terdapat pemilihan warna kain secara keseluruhan dipilih berdasarkan ide yang diambil yaitu warna busana pencak silat berwarna hitam merupakan analogi dari hitam.

-Pada busana terdapat variasi sabuk yang diletakkan bagian celana serta penerapan tekstur dari sabuk, merupakan analogi dari sabuk.

-Pada busana terdapat payet berwarna emas yang diletakkan di area bahu depan merupakan analogi dari gong.

-Pada busana celana terdapat variasi kain merah yang diletakkan di area celana depan merupakan analogi dari bambu.

-Pada busana lengan terdapat variasi lipatan lipit searah yang merupakan analogi dari kipas.

Deskripsi karya busana *semi couture*

Desain busana terpilih *semi couture* merupakan 3 potongan busana yang terdiri dari *blush*, celana dan rok. Secara keseluruhan menonjolkan warna hitam. Bagian *blush* menggunakan garis leher bulat yang diberi variasi V berwarna merah depan dan belakang, dibagian tengah muka badan depan terdapat

variasi kain merah dimana analogi dari bambu. Potongan bahu menggunakan 2 variasi potongan dengan cara ditumpuk bagian atas dan bawah, bagian atas terdapat variasi payet yang merupakan analogi dari gong, serta bagian bawah menggunakan warna hitam yang merupakan analogi dari hitam.

Sabuk diterapkan dari bagian bahu, selain itu sabuk diberikan tekstur agar menyerupai sabuk dari pencak silat, penggunaan sabuk diterapkan sebanyak 4 sabuk. Bagian celana menggunakan potongan celana panjang berwarna hitam yang kombinasikan dengan rok, rok pada desain *semi couture* menggunakan variasi dimana rok ini terbuka di bagian depan, rok menggunakan variasi lipatan kain yaitu lipatan lipit searah dimana analogi dari kipas. Secara keseluruhan desain *semi couture* menggunakan siluet X.



Gambar 13 Deskripsi karya *semi couture*

Sumber: Rahma Putri, 2022

Keterangan deskripsi karya busana *semi couture*:

-Pada busana terdapat pemilihan warna kain secara keseluruhan dipilih berdasarkan ide yang diambil yaitu warna busana pencak silat berwarna hitam merupakan analogi dari hitam.

- Pada busana baju terdapat variasi sabuk yang diletakkan bagian variasi tempelan 2 kain serta penerapan tekstur dari sabuk, merupakan analogi dari sabuk.

-Pada busana baju terdapat payet berwarna emas yang diletakkan di area sayap depan dan belakang merupakan analogi dari gong.

-Pada busana baju terdapat variasi kain merah yang diletakkan bagian badan depan merupakan analogi dari bambu.

-Pada busana rok terdapat variasi lipatan lipit searah yang merupakan analogi dari kipas.

2. Estetika Karya

Estetika karya koleksi busana Bahaduri *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi couture* melalui elemen seni dan prinsip desain.

- Prinsip desain

- 1) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. (Sanyoto, 2005).

2) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua dayan yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani. (Sanyoto, 2005).

3) Proporsi (*Proportion*)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan –perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. (Sanyoto, 2005).

4) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk – bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk – bentuk unsur rupa. (Sanyoto, 2005).

5) *Empahasis (Point of Interest)*

Empahasis atau disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistik. (Sanyoto, 2005).

• Elemen desain

1) Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah. (Sanyoto, 2005).

2) Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna. (Sanyoto, 2005).

3) Bidang

Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi pajang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis. (Sanyoto, 2005).

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan (nilai raba) suatu benda seperti: kasar, halus, licin, dan berkerut. Tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu nyata dan semu. (Suparta, 2010: 01)

5) Warna

Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. (Meilani, 2013: 326).

6) Ruang

Ruang Menut Dharsono wujud trimatra yang mempunyai, Panjang, lebar, dan tinggi (Volume). Untuk meningkatkan matra ke matra yang lebih tinggi dibutuhkan waktu. Artinya ruang memiliki posisi yang penting didalam sebuah objek seni karna sebuah bentuk seni yang terdiri atas ruang dapat dipahami dalam waktu yang bertahap (Agung, dalam Yugeswari, 2022: 15)

Elemen Seni Busana Ready to Wear



Gambar 14 Elemen Seni Busana *Ready to Wear*

Sumber: Rahma Putri, 2022

-Pada busana terdapat elemen titik berupa detail kancing bungkus dibagian sabuk.

-Pada busana terdapat elemen titik berupa payet di bagian lengan.

-Pada busana terdapat elemen garis berupa lipatan kain pada rok.

-Pada busana terdapat elemen garis berupa potongan lengan.

-Pada busana terdapat elemen garis berupa sabuk.

-Pada busana terdapat elemen bidang berupa sabuk pada di bagian badan depan.

-Pada busana terdapat elemen tekstur berupa sabuk di bagian badan depan.

-Pada busana ini terdapat elemen warna netral dan warna primer. Warna netral menggunakan

warna hitam. Warna primer menggunakan warna merah. Pada bagian ujung lengan bawah menggunakan variasi warna emas

-Pada busana ini terdapat elemen ruang. Berupa ruang non geometris potongan badan, lengan dan rok.

Prinsip Desain Busana Ready to Wear



Gambar 15 Prinsip desain busana *ready to wear*

Sumber: Rahma Putri, 2022

-Pada busana ini terdapat prinsip kesatuan (*unity*) yaitu pada warna kesatuan pencak silat dengan ciri khas berwarna hitam, merah dari warna sabuk dan emas dari warna gong.

-Pada busana ini terdapat prinsip keseimbangan (*balance*) yaitu menggunakan keseimbangan simetris pada keseluruhan busana.

-Pada busana ini terdapat prinsip proporsi (*proportion*) yaitu 2:1 dimana bagian busana atasan terlihat lebih penuh.

-Pada busana ini terdapat prinsip irama yaitu pada busana rok dengan pengulangan lipatan kain.

-Pada busana ini terdapat prinsip irama yaitu pada busana baju dibagian lengan dengan pengulangan motif payet.

-Pada busana ini terdapat prinsip emphasis (*point of pinterest*) yaitu pada bagian sabuk yang saling menyilang.

Elemen Seni Busana Ready to Wear Deluxe.



Gambar 16 Elemen seni busana *ready to wear deluxe*

Sumber: Rahma Putri, 2022

-Pada busana terdapat elemen titik berupa payet dibagian bahu depan.

-Pada busana terdapat elemen garis berupa lipatan kain pada lengan bawah.

-Pada busana terdapat elemen garis pada celana bagian depan.

-Pada busana terdapat elemen garis pada sabuk.

-Pada busana terdapat elemen bidang berupa sabuk pada bagian celana.

-Pada busana terdapat elemen bidang berupa tali dibagian badan.

-Pada busana terdapat elemen tekstur berupa sabuk di bagian celana.

-Pada busana ini terdapat elemen warna netral dan warna primer. Warna netral menggunakan warna hitam. Warna primer menggunakan warna merah. Pada bagian bahu menggunakan variasi warna emas

-Pada busana ini terdapat elemen ruang. Berupa ruang non geometris pada potongan badan, lengan dan celana.

PRINSIP DESAIN BUSANA READY TO WEAR DELUXE.



Gambar 17 Prinsip desain busana *ready to wear deluxe*

Sumber: Rahma Putri, 2022

-Pada busana ini terdapat prinsip kesatuan (*unity*) yaitu pada warna kesatuan pencak silat dengan ciri khas berwarna hitam, merah dari warna sabuk serta kipas dan emas dari warna gong.

- Pada busana ini terdapat prinsip keseimbangan (*balance*) yaitu menggunakan keseimbangan asimetris pada busana atasan baju.

-Pada busana ini terdapat prinsip keseimbangan (*balance*) yaitu menggunakan keseimbangan simetris pada busana bawahan celana.

-Pada busana ini terdapat prinsip proporsi (*proportion*) yaitu 1:2 dimana bagian busana atasan terlihat lebih kecil dari busana bawahan celana.

-Pada busana ini terdapat prinsip irama yaitu pada busana atasan baju dengan pengulangan motif payet dibagian bahu depan.

-Pada busana ini terdapat prinsip irama yaitu pada busana atasan baju dibagian lengan dengan pengulangan lipatan kain.

-Pada busana ini terdapat prinsip emphasis (*Point of Interest*) yaitu pada bagian potongan busana warna merah.

Elemen Seni Busana Semi Couture



Gambar 18 Elemen seni busana *semi couture*

Sumber: Rahma Putri, 2022

-Pada busana terdapat elemen titik berupa payet dibagian badan.

-Pada busana terdapat elemen garis berupa lipatan kain pada rok.

-Pada busana terdapat elemen garis berupa garis miring dibagian badan depan dan belakang.

-Pada busana ini terdapat elemen bidang berupa sabuk.

-Pada busana ini terdapat elemen bidang berupa tumpukan kain dibagian badan depan dan belakang.

- Pada busana terdapat elemen tekstur berupa sabuk dibagian sayap depan dan belakang.

-Pada busana ini terdapat elemen warna netral dan warna primer. Warna netral menggunakan warna hitam. Warna primer menggunakan warna merah. Pada bagian variasi tumpukan kain menggunakan warna emas.

-Pada busana ini terdapat elemen ruang. Berupa ruang non geometris yaitu pada potongan celana dan baju.

Prinsip Desain Busana Semi Couture



Gambar 19 Prinsip desain busana semi couture

Sumber: Rahma Putri, 2022

-Pada busana ini terdapat prinsip kesatuan (*unity*) yaitu pada warna kesatuan pencak silat dengan ciri khas berwarna hitam, merah dari warna sabuk dan emas dari warna gong.

-Pada busana ini terdapat prinsip keseimbangan (*balance*) yaitu menggunakan keseimbangan simetris pada keselurmiანიეუიან busana.

-Pada busana ini terdapat prinsip proporsi (*proportion*) yaitu 1:2 dimana bagian busana atasan terlihat lebih kecil dari busana bawahan celana.

-Pada busana ini terdapat prinsip irama yaitu pada busana atasan baju dengan pengulangan motif variasi tempelan 2 kain saling menumpuk serta pengulangan payet dibagian depan dan belakang.

-Pada busana ini terdapat prinsip irama yaitu pada busana rok dengan pengulangan lipatan kain

-Pada busana ini terdapat prinsip emphasis (*Point of Interest*) yaitu pada bagian variasi tempelan kain yang terletak dibagian badan depan.

SIMPULAN

Penulis mengangkat *socio culture* Indonesesia yaitu Pencak Silat sebagai ide pemantik dalam pembuatan karya busana. Dalam karya ini, penulis mengambil gaya ungkap analogi untuk menuangkan ide Pencak Silat dalam busana *ready to wear*, *ready to wear deluxe* dan *semi couture*. Dari ide Pencak Silat penulis mendapatkan 5 *keyword* yaitu: Hitam, Sabuk, Bambu, Kipas dan Gong yang akan dituangkan kedalam busana dengan gaya ungkap analogi. Penciptaan ketiga jenis karya busana memerlukan teknik-teknik tertentu dalam pengerjaannya. Dalam pembuatan karya ini memiliki tingkat kerumitan yang berbeda dimulai dari *ready to wear* yang sederhana, *ready to wear deluxe* yang setingkat lebih rumit dan *semi couture* yang pengerjaannya lebih rumit dibanding dengan yang sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

Agung, Wahyu Hidayat. 2012. Surve Keterampilan Tendangan Sabit Pada Siswa Yang Meengikuti Ekstrakurikuler Pencak Silat Di SMP 21 Potianak. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UNTAN.

- Candra. 2021. *PENCAK SILAT*. Cetakan Pertama. DEEPUBLISH. Sleman.
- Handayani, Sugandi, Ghufron. Makna Gong Sebagai Media Komunikasi Bagi Suku Dayak Benuaq Di Kampung Lambing Kecamatan Muara Lawa Kabupaten Kutai Barat. *Jurnal Ilmu Komunikasi* 7(1): 1-15.
- Komaruddin Bagja, 2022. Inilah Arti Tingkatan Sabuk Merpati Putih. *Sports.okezone.com*. (Diakses 2 Desember 2022).
- Meilani, M., 2013. Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora* 4, 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Notosoejitno. 1989. *Sejarah Perkembangan Pencak Silat di Indonesia*. Jakarta Humas: PB IPSI.
- Sasongko, Suyanto, Kurniawan. Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2): 125-133.
- Sanyoto, E. S. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (NIRMANA)*. Yogyakarta. Jalasutra.
- Sudharsana, T.I.R.C. (2016). *Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta*. Disertasi. Universitas Udayana. Bali
- Sugianto T, Meyke. 2007. *Bermain Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta PT Gramedia.
- Suparta, I Made. 2010. *Unsur-unsur Seni Rupa*. Denpasar. Repostory Jurnal ISI Denpasar.
- Yugeswari. 2022. *Penyandra Kalistuayuan: The Blessing of Parijoto (Studi Kasus Busana Semi Haute Couture Dan Deluxe Di PT. Erika Pena Boutique*. Skripsi. ISI Denpasar.